PICA-PAU • Conheça mais sobre esse bicho barulhento

Abril

Eu adoro uma batucada!

RECREIO

R$ 4,50
Ano 2 • Nº 63
24/5/2001

ATENÇÃO

Cérebro trabalhando!

Sabia que sua cuca também precisa de ginástica? Aprenda exercícios divertidos para ficar mais esperto

www.RECREIONLINE.com.br

MAIS LETRONIX PARA VOCÊ!

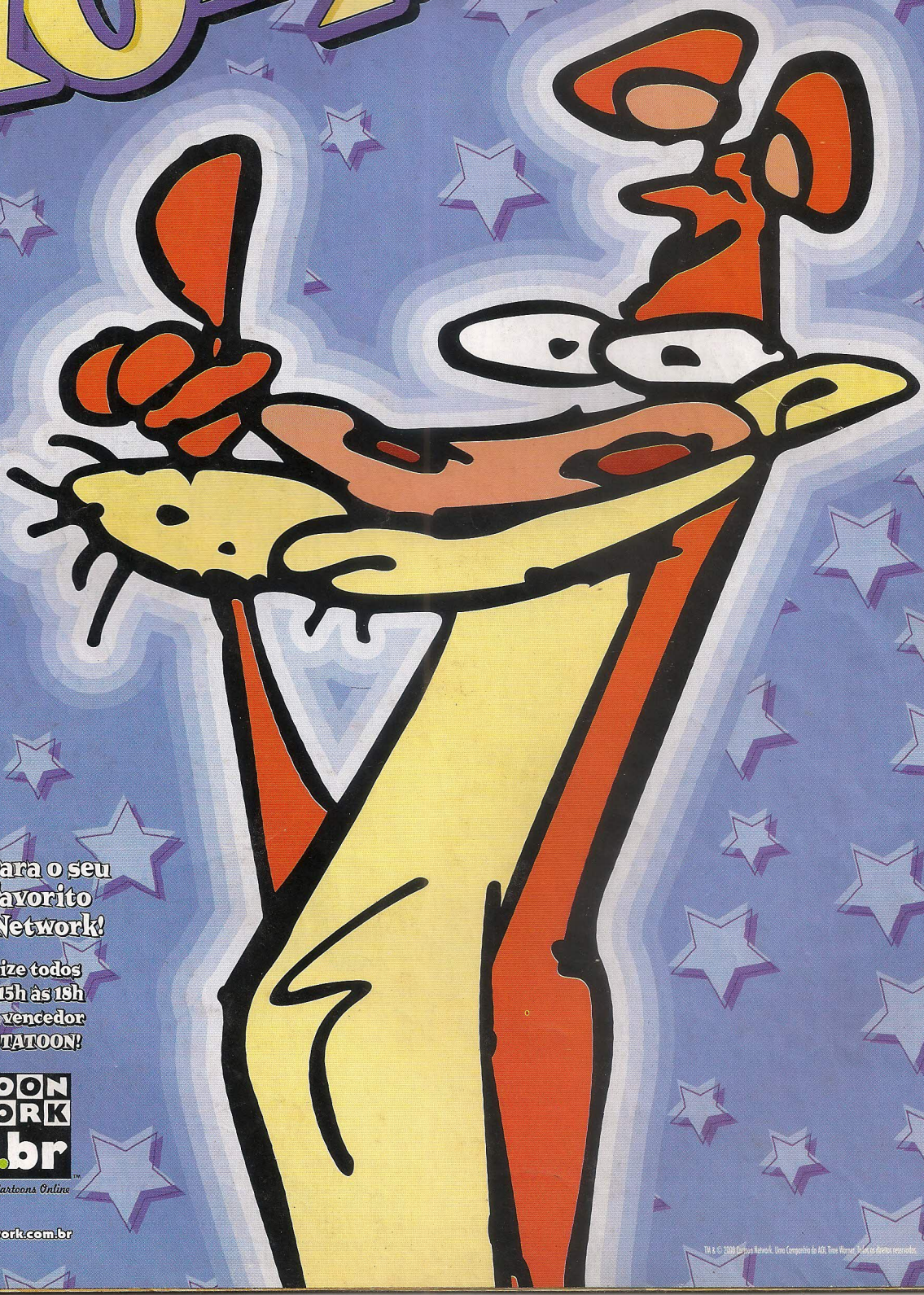
Envelope-surpresa com:
- 1 letra-robô
- 1 minigibi
- 2 cartas do jogo LETRONIX

E MAIS:
- 4 fichas da coleção *Descobrindo a Língua Portuguesa*

PIQUENIQUE
Prepare um lanche animado com a turma

ISSN 1517-7467 12788/1
63
9 771517 746002

Eu quero... VOTAR



Vote online para o seu programa favorito do Cartoon Network!

Depois sintoonize todos os sábados das 15h às 18h para conferir o vencedor semanal do VOTATOON!

CARTOON NETWORK .com.br

O Melhor Lugar Para Cartoons Online

www.CartoonNetwork.com.br

TM & © 2008 Cartoon Network. Uma Companhia da AOL Time Warner. Todos os direitos reservados.

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 TESTE **Você é paciente?**
Responda às perguntas e descubra.

8 FIQUE LIGADO **Exercícios para o cérebro**
Veja como ficar ainda mais esperto.

12 CHIPS E BITS **Artistas na rede**
Conheça obras de arte pela Internet.

14 MÃO NA MASSA **Almoço no quintal**
Chame a turma para um piquenique.

16 PASSATEMPO **Cadê?**

20 PARA BRINCAR **Jogos de faz-de-conta**
Os segredos de RPG.

22 PASSATEMPO **Aventura no castelo**
Um labirinto diferente.

24 BICHOS **Pássaro barulhento**
Saiba mais sobre o pica-pau.

26 DIVIRTA-SE **Livros e desenhos**
Dicas e novidades.

27 PASSATEMPO **Fique de olho**

30 NO SITE **RECREIO na rede**

31 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Quebra-cabeça**
Divirta-se com os Anjinhos.

39 PASSATEMPO **Desafio**
Descubra a palavra secreta.

40 CORREIO @ **Seu espaço na RECREIO**

42 TIRINHAS! **Para rir**

CAPA: JEAN GALVÃO (ilustração), CARLO GIOVANI (ícones), TONY STONE (cérebro), FÁBIO COLOMBINI (pica-pau)

ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2001 NICKELODEON MAGAZINES INC.
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

QUAL FOI O PRIMEIRO LIVRO EM PORTUGUÊS?

Raquel S. de Albuquerque, 12 anos
Pouso Alegre – MG

Especialistas do Brasil e de Portugal não têm a mesma opinião sobre qual foi o primeiro livro impresso em português. Para os brasileiros foi o livro *Sacramental*, de Clemente Sanchez, publicado em 1488. Mas os portugueses dizem que foi o *Tratado de Confissom*, de 1489.

QUEM INVENTOU O FERRO DE PASSAR?

Ana Elisa Leal, 11 anos
Manaus – SP

O ferro de passar existe desde o século 4. Os chineses, por exemplo, usavam um latão cheio de brasa para alisar suas roupas. Há registros também de um modelo feito de madeira ou de mármore que alisava as roupas sem esquentar. O ferro elétrico, como o que temos em casa, foi inventado pelo americano Henry Seely, em 1882. Em 1926, surgiu o ferro a vapor.

Você sabia que...

- Entre as emas é o macho quem choca os ovos? Geralmente cada um desses ovos pesa mais de meio quilo.
- As nossas unhas crescem cerca de 1 centímetro a cada 28 dias?

ILUSTRAÇÕES:
FÁBIO MOON &GABRIEL BÁ

CONSULTORIA:
RICKARDO GOMES (AGRÔNOMO)

PARA QUE OS PÁSSAROS CANTAM?

Mariane Famaio, 11 anos
Suzano – SP

Os pássaros cantam por vários motivos. Quando estão em perigo, quando estão felizes ou para marcar seu território. O canto dos machos serve também para conquistar uma namorada.

COMO FUNCIOMA O TERMÔMETRO?

Félix Rodrigo Santana, 11 anos
São Paulo – SP

No termômetro tem um líquido chamado mercúrio. Quando ele é aquecido, o líquido se expande, ocupando mais espaço dentro do termômetro. O marcador mostra qual a temperatura do mercúrio. Quando o calor diminui, esse líquido se contrai novamente.

QUAL FOI O MAIOR DINOSSAURO?

Fernanda Hashimoto, 8 anos, Marília – SP

Segundo as descobertas feitas até agora, o maior dinossauro do mundo era o Seismossauro.

Ele viveu há 87 milhões de anos na região da Patagônia, na Argentina. Ele pesava cerca de 100 toneladas e media mais de 40 metros de comprimento e 16 metros de altura.

teste

Você tem PACI

1 Sua mãe faz um brigadeiro e diz que é preciso esperar o doce esfriar. O que você faz?

- [x] A Espera. O doce não vai fugir da cozinha.
- [ ] B Pergunta de 5 em 5 minutos se já esfriou.
- [ ] C Não agüenta e pega uma colherada sem ninguém ver.

2 Durante uma viagem longa de carro, o que você faz?

- [x] A Tenta se distrair olhando a paisagem ou conversando.
- [ ] B Reclama o tempo todo e conta os minutos que faltam para chegar.
- [ ] C Fica cansado, mas acha que vale a pena esperar porque vai chegar a um lugar legal.

3 Quando acha muito difícil resolver um passatempo, o que você faz?

- [ ] A Olha a resposta.
- [ ] B Deixa para tentar outra vez mais tarde.
- [x] C Não desiste até conseguir terminar, mesmo que leve um tempão.

4 Seus pais se atrasaram para buscá-lo na aula. Quando eles chegam, como você está?

- [ ] A Muito chateado por ter ficado parado um tempão.
- [x] B Nem percebeu que eles demoraram.
- [ ] C Tentando se distrair, mas olhando o relógio a toda hora.

5 Você acha que a hora do recreio demora muito para chegar?

- [ ] A Claro. Demora um século!
- [ ] B Depende do dia. Às vezes o tempo custa a passar.
- [x] C Não, chega rápido.

6 Seus pais dizem que vão comprar um bichinho de estimação. Como você reage?

- [x] A Prepara a casa para a chegada do novo amigo e fica esperando.
- [ ] B Tenta convencê-los a buscar o bichinho na mesma hora.
- [ ] C Pergunta quando eles vão fazer isso e fica calculando o tempo que falta.

7 O que você faz quando começam os comerciais da TV?

- [ ] A Muda de canal várias vezes até o programa que você estava vendo recomeçar.
- [x] B Deixa no mesmo canal e espera terminar o intervalo.
- [ ] C Aproveita para dar uma olhadinha em outros programas de que gosta.

ÊNCIA?

Descubra se você sabe esperar pelas coisas sem se irritar demais.

8 Você ganha um grande quebra-cabeça de presente. O que pensa?

- A Vou encaixar um pouco por dia até montar tudo.
- B Acho que nunca vou conseguir encaixar todas as peças.
- C Uau! Montar todas as peças deve ser um desafio e tanto! Vou fazer isso hoje!

9 Seus pais o levam para uma festa cheia de adultos. Você...

- A Fica triste, só esperando seus pais decidirem ir embora.
- B Procura se divertir para passar o tempo.
- C Fica aborrecido e pede para ir embora.

10 Você já abandonou um jogo, como bingo ou cartas, no meio da partida?

- A Sim, pois estava demorando demais para acabar.
- B Não, mas teve vontade.
- C Nunca. Se entra em um jogo, quer ir até o final.

Some os pontos

1	A 2	B 1	C 0
2	A 2	B 0	C 1
3	A 0	B 1	C 2
4	A 0	B 2	C 1
5	A 0	B 1	C 2
6	A 2	B 0	C 1
7	A 0	B 2	C 1
8	A 1	B 0	C 2
9	A 1	B 2	C 0
10	A 0	B 1	C 2

RESULTADO

0 a 5 pontos
Você provavelmente odeia esperar. É só algo demorar um pouco para ficar impaciente. Procure se distrair e pense duas vezes antes de se irritar. Se ficar mais tranqüilo, talvez os momentos de espera não demorem tanto para passar.

6 a 12 pontos
Esperar não é um dos seus passatempos favoritos, mas não chega a ser uma tortura. Se não está gostando de alguma coisa, é normal perder a paciência de vez em quando. Só não vale reclamar demais e fazer as outras pessoas perderem a paciência também.

13 a 20 pontos
Você deve ser uma pessoa calma, que não perde a paciência em uma situação qualquer. Quando precisa esperar, provavelmente tem seus truques para se distrair e fazer o tempo passar mais rápido. Isso é ótimo, pois nessas horas ficar irritado quase nunca ajuda a melhorar as coisas.

FIQUE LIGADO

Fique ainda mais esp

Seu cérebro também precisa de exercício.

Imagine se você acordasse de manhã e se vestisse de olhos fechados. Depois trocasse de mão para escovar os dentes. Na mesa do café, o desafio seria usar um fone de ouvido e entender o que os outros falam só pelo movimento dos lábios!

Você acha maluquice? Pois saiba que fazendo algumas coisas diferentes e divertidas você pode se tornar mais esperto do que já é. Quem diz isso são estudiosos do cérebro que chamaram esse tipo de atividade de ginástica para o cérebro.

Eles acreditam que, quando fazemos sempre as mesmas coisas, como comer o mesmo tipo de comida e se vestir da mesma maneira, não causamos surpresa para o nosso cérebro. Desse jeito ele fica preguiçoso.

O que você tem na cabeça

Como funciona o cérebro.

O cérebro é a central de comando do corpo. É ele que controla os pensamentos, os movimentos, as sensações e a memória.

Todas as informações que recebemos do mundo exterior por meio dos olhos, da pele, dos ouvidos, da boca e do nariz são levadas a ele, que responde bem rápido dando ordens para cada parte do corpo.

Essas mensagens sobre o que percebemos ao nosso redor são enviadas para o cérebro pelos nervos, que estão espalhados pelo corpo. É como uma rede telefônica que conta para o cérebro tudo que acontece. Depois ele avisa o que o corpo deve fazer.

O cérebro de um bebê tem a mesma aparência do de um adulto, mas é menor e pesa cerca de meio quilo. Ele cresce rapidamente até chegar a mais ou menos 1 quilo e meio quando a pessoa é jovem. Depois, geralmente esse órgão vai diminuindo e perdendo peso enquanto a pessoa envelhece.

Nosso cérebro parece enrugado, cheio de pregas, e se divide em duas partes, o hemisfério esquerdo e o hemisfério direito.

O curioso é que cada parte recebe informações e controla os movimentos do lado oposto. Assim, o lado esquerdo de seu cérebro sabe tudo o que acontece do lado direito de seu corpo.

Consultoria: Luiz Celso Pereira Vilanova - chefe do setor de Neurologia Infantil da disciplina de Neurologia da Unifesp.

CRIS&JEAN

erto!

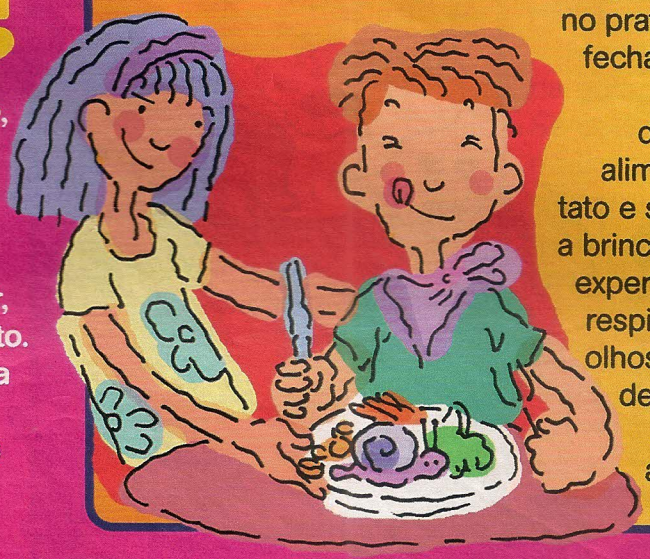
Para aprender sempre, é preciso exercitá-lo e surpreendê-lo. A melhor maneira de fazer isso é desenvolver mais os nossos sentidos: paladar, tato, visão, audição e olfato.

Que tal começar agora a ginástica para ficar mais esperto? Veja dicas de brincadeiras legais para fazer com a turma.

SEGREDOS NO PRATO

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- vários tipos de alimento
- 1 prato



Peça para um amigo colocar em um prato diversos tipos de comida. Podem ser pedacinhos de frutas, legumes, pão etc. Mas lembre-se: você não pode ver o que está no prato! De olhos bem fechados, pegue cada pedaço e tente descobrir qual é o alimento pelo cheiro, tato e sabor. Para deixar a brincadeira mais legal, experimente prender a respiração e, ainda de olhos fechados, tentar descobrir quais são os alimentos que ainda não provou.

Os pesquisadores descobriram que algumas áreas do cérebro estão mais ligadas a certas tarefas que realizamos. Veja quais são as principais funções de algumas áreas.

LOBO PARIETAL

Esta região faz com que você saiba onde está sua boca sem precisar olhar. Ela nos permite ter a noção do nosso corpo e do espaço ao redor. Também analisa as sensações do tato, identificando o que toca nossa pele e em que área do corpo. É responsável ainda por nossa capacidade de calcular.

LOBO OCCIPITAL

Aqui entendemos as informações que recebemos pela visão.

SISTEMA LÍMBICO

Comanda as nossas emoções.

LOBO FRONTAL

Esta região controla os movimentos do nosso corpo, fora aqueles que são um reflexo, como recolher rapidamente a mão ao encostar em algo muito quente. O lobo frontal é responsável também pela iniciativa e pelo planejamento das ações. É ele quem diz como você vai reagir a uma situação.

LOBO TEMPORAL

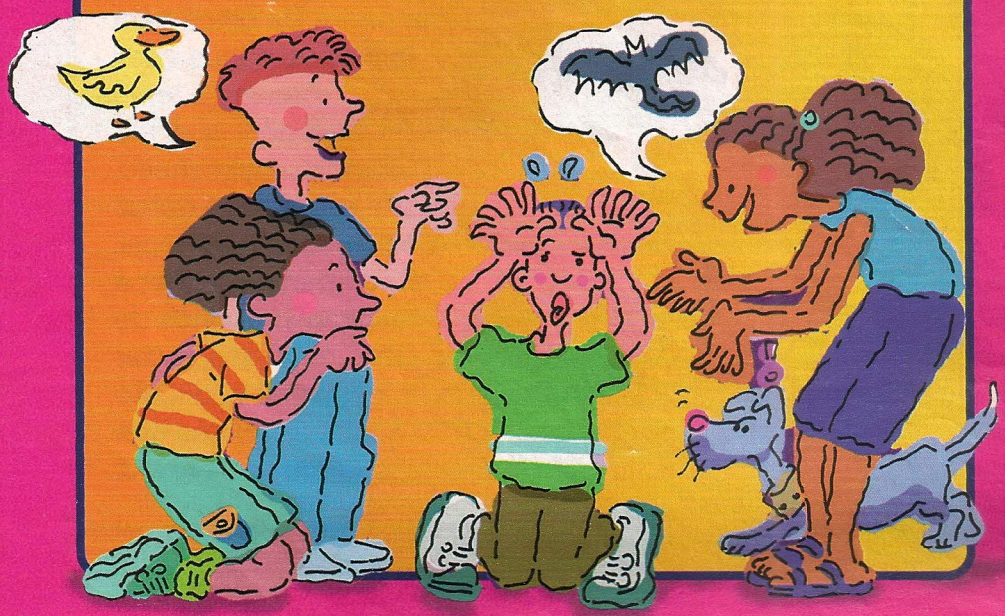
Esta é a área que recebe informações da audição e do olfato.

JEAN GALVÃO

ADIVINHE O QUE É!

Chame uma turma de amigos para fazer esta brincadeira. Cortem vários papéis e escrevam o nome de filmes, bichos, desenhos animados, objetos ou qualquer outra coisa.

Todos os papéis devem ser dobrados. Cada pessoa tem de sortear um papel e tentar explicar, usando somente gestos, o que está escrito. Não vale falar nem fazer ruídos.



QUE BARULHO É ESSE?

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- Uma fita e um gravador

Peça para um amigo gravar vários sons. Podem ser os sons da TV, o latido de um cão, os barulhos da escola ou qualquer outra coisa. Você não deve saber o que foi gravado.

Em seguida, ouça a fita e identifique cada som, confirmando com seu amigo quantos acertou.

Depois, é hora de inverter a brincadeira. Grave vários barulhos e músicas diferentes e desafie seu amigo a identificá-los.

TRANSFORMAÇÕES

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 1 objeto qualquer

A idéia desta brincadeira é pegar um objeto qualquer, como uma vassoura, e mostrar que ela poderia se transformar em dez coisas diferentes. Mostre ao seus amigos como seria usado o objeto no qual ela se transformou.

A vassoura, por exemplo, poderia virar coisas que tenham forma parecida com a sua, como uma chave ou um saca-rolhas. Com a demonstração, a turma tem de adivinhar em que objeto você está pensando.

SAQUINHO MISTERIOSO

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- 1 saquinho escuro de tecido ou de papel
- objetos pequenos como clipes, moedas, parafusos, bolinhas de gude, peças de quebra-cabeça, rolhas, botões de roupa, chaves etc.

Peça para um amigo colocar alguns objetos dentro do saquinho não transparente. Sem olhar, tente identificar cada item tocando as peças.

Brinque com elas até acertar tudo o que está lá dentro.

Se quiser, deixe outro saco preparado e, quando se sentar em frente à TV ou estiver falando no telefone, brinque de adivinhar o conteúdo do saco.

De vez em quando, coloque pecinhas novas no saco para aumentar o desafio.

Outras dicas legais:

- **Escove os dentes com a mão que não costuma usar para isso.**
- **Mude de lugar na mesa na hora das refeições.**
- **Experimente trocar de roupa com os olhos fechados.**
- **Tente ler um gibi de cabeça para baixo.**
- **Faça uma experiência: sem olhar, identifique as coisas apenas pelo cheiro.**
- **Procure entender o que os outros falam pelo movimento dos lábios.**
- **Coloque seu relógio no outro braço e de cabeça para baixo.**
- **Tente mudar seu caminho para ir à escola de vez em quando.**

Saiba mais...

www.recreionline.com.br

MUDANÇAS

Outro jeito legal de exercitar seu cérebro é mudar alguns objetos de lugar em seu quarto. Experimente trocar de lado o cesto de lixo e as coisas que ficam na mesa onde faz a lição.

Mude também o jeito de guardar suas roupas. Se costuma colocar as meias na gaveta de baixo, coloque-as em outro lugar. Faça o mesmo com outras peças.

Caso você divida o quarto com seus irmãos, tente trocar de cama por uns tempos e experimente novas sensações.

CRIS &JEAN

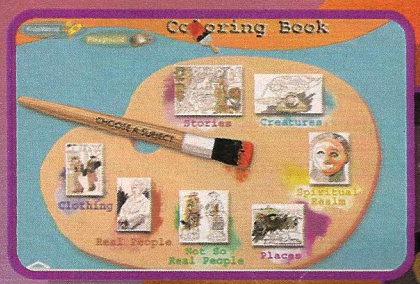
CHIPS E BITS

NO MUND

Nestes sites você pode conhecer o trabalho de alguns artistas bem legais. Visite museus, galerias e exposições virtuais e saiba mais sobre pintura e escultura.

artsmia.org/kidsworld

A página do **Minneapolis Institute of Art** tem jogos, coisas legais para fazer e até desenhos de grandes artistas para você colorir. Mas para navegar por ela é preciso saber um pouco de inglês.



www.uol.com.br/pinasp/

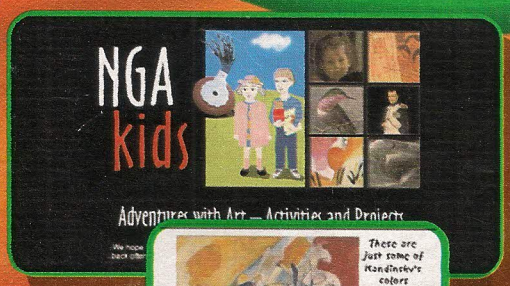
No site da **Pinacoteca do Estado de São Paulo** você pode conhecer as obras de pintura e escultura que estão em exposição no museu e obter informações sobre artistas de diferentes épocas. Clique em **Salas** para ver o que está acontecendo em cada área do museu.

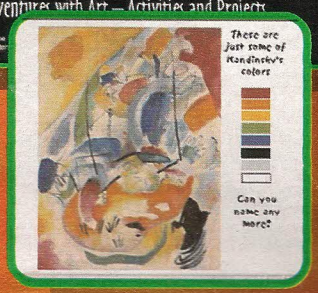
RICO

O DAS ARTES

nga.gov/kids

Divirta-se com histórias, animações legais, brincadeiras interativas e jogos na área criada especialmente para crianças da **National Gallery of Arts**. Se entende bom o idioma inglês você pode conferir detalhes de pinturas e desenhos e descobrir os segredos de diferentes artistas.





www.tarsiladoamaral.com.br/

Saiba mais sobre a pintora **Tarsila do Amaral**, uma brasileira que tinha um jeito diferente de desenhar e pintar. Clique em **Obras** para ver os quadros que ela criou e confira algumas curiosidades sobre seu trabalho. Em breve o site deve ter uma área só para crianças.

www.louvre.fr/espanol.htm

Clique em **Visita Virtual** e viaje pelas salas de um dos mais importantes museus de arte do mundo, o **Louvre**. Você vai ver salas com objetos muito antigos e obras famosas de escultura e de pintura, como a Mona Lisa. Para visualizar as imagens você precisa ter o programa Quick Time em seu computador. A opção com texto em espanhol é mais fácil, mas você pode escolher inglês, francês ou japonês.

VEJA MAIS:

www.museus.art.br/
Guia de museus e artistas

museoprado.mcu.es/
Museu do Prado - Espanha

www.tamu.edu/mocl/picasso/
Pablo Picasso

www.museuvirtual.org.br
Museu Virtual de Arte Brasileira

www.mac.usp.br
Museu de Arte Contemporânea da USP

MÃO NA MASSA

É hora de p

Se o dia está lindo e você quer se divertir, experimente chamar a turma para um piquenique. Vocês podem se reunir em um parque, um sítio ou até mesmo no quintal de casa.

Cada um pode levar uma comida ou bebida. É melhor preparar lanches fáceis de transportar e comer e evitar alimentos que estragam rapidamente fora da geladeira, como maionese e iogurte.

Veja como fazer um piquenique caprichado.

Dentro da cesta

Coisas que não podem faltar em um piquenique:

- toalha de mesa grande
- copos, guardanapos, pratos e talheres descartáveis
- frutas bem lavadas
- saco para recolher o lixo

Diversão

Não se esqueça de levar também:

- bola
- revistas e gibis
- um jogo legal
- papéis ou plásticos para vocês se sentarem
- bóias e roupa de banho, se houver uma piscina por perto.

Torta mista

Você vai precisar de:

- 1 ovo
- 1/2 lata de creme de leite
- 1 pitada de sal
- pão de fôrma
- presunto e mussarela
- orégano

Misture o ovo, o creme de leite e o sal. Despeje um pouco dessa mistura em um vasilha quadrada para microondas.

Coloque por cima uma camada de fatias de pão. Despeje mais mistura e faça uma camada de presunto e outra de queijo. Repita todas as camadas terminando com o queijo.

Deixe no microondas em potência alta por 5 minutos. Peça para um adulto tirar do forno, salpique um pouco de orégano, espere esfriar e corte.

¡quenique!

Dicas para fazer um programa diferente no final de semana.

Suco de uva com maçã

Você vai precisar de:

- suco de uva
- 1 maçã
- açúcar

Com a ajuda de um adulto, bata no liquidificador 1/2 litro de suco de uva e a maçã cortada em pedaços. Se quiser, adoce.

Bolo de banana

Você vai precisar de:

- 4 bananas maduras
- 2 xícaras de açúcar
- 3 ovos
- 1/2 xícara de óleo
- 2 xícaras de farinha de rosca
- 1 colher de sopa de fermento em pó
- margarina para untar e farinha para polvilhar
- açúcar e canela

Atenção!
Para fazer o bolo no forno comum peça a ajuda de um adulto e deixe assar por 30 minutos.

Em uma tigela, amasse as bananas e o açúcar. Acrescente os ovos e o óleo e mexa bem. Junte a farinha de rosca e o fermento e mexa novamente.

Unte uma fôrma para microondas com margarina e polvilhe com farinha de rosca. Coloque a mistura na fôrma deixando dois dedos abaixo da borda.

Deixe no microondas uns 10 minutos em potência máxima.

Peça para um adulto tirar do forno, espere esfriar e jogue açúcar e canela por cima.

Sanduíche cor-de-rosa

Você vai precisar de:

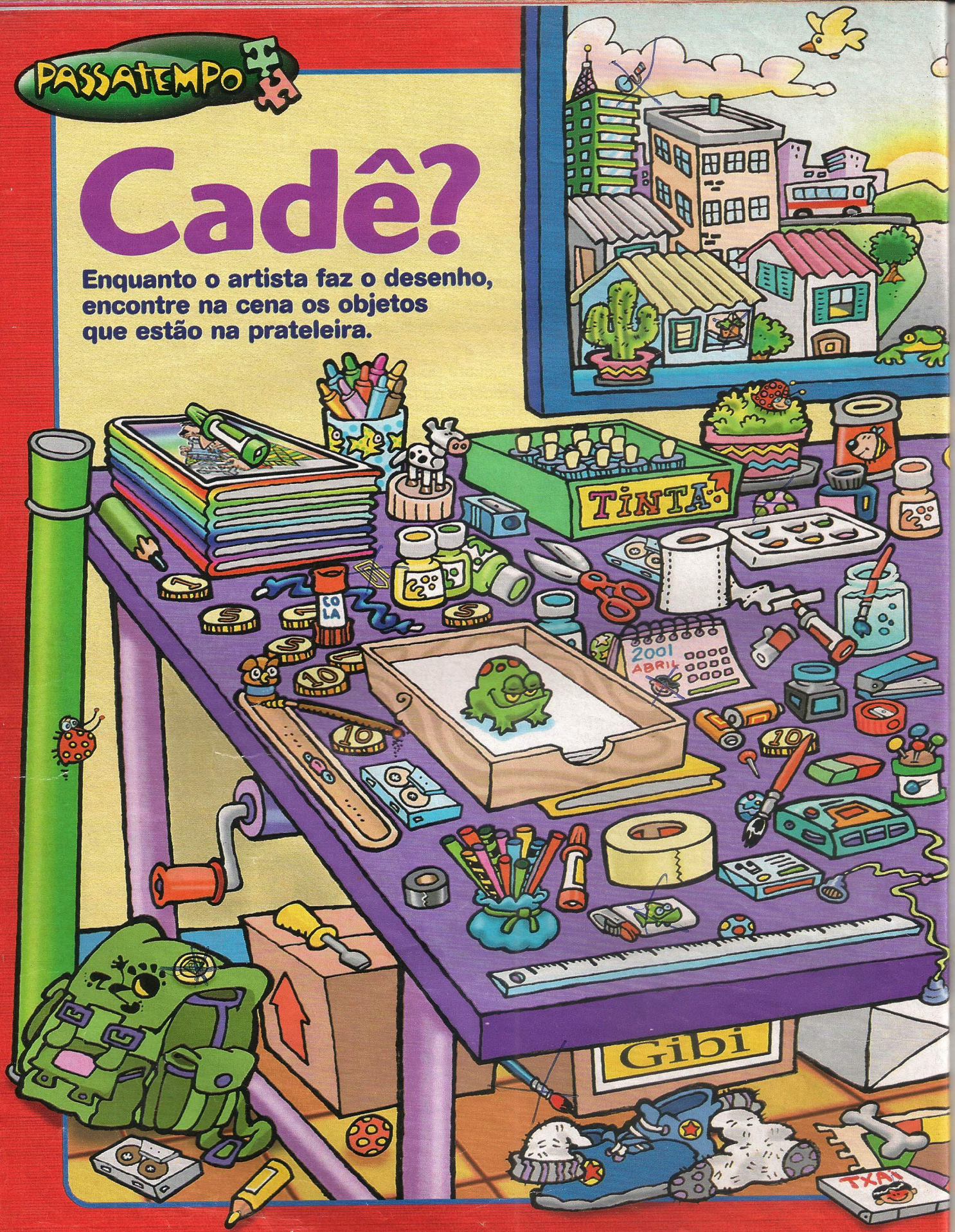
- 1/2 xícara de requeijão
- 8 colheres de sopa de ketchup
- suco de 1/2 limão
- salsinha picada
- 1 pitada de sal
- pão de fôrma

Misture todos os ingredientes do recheio e faça sanduíches. Se preferir, corte o pão em quatro quadradinhos e faça minissanduíches.

PASSATEMPO

Cadê?

Enquanto o artista faz o desenho, encontre na cena os objetos que estão na prateleira.



Resposta na página 42.
?
RIBEIRO

EDITORA Abril

LETRONIX

QUEM SERÁ O PRÓXIMO HERÓI DA LUTA CONTRA OS ERROS? COLECIONE E DESCUBRA.

Toda quinta nas bancas.

RECREIO

www.recreionline.com.br

Os Letronix continuam sua batalha contra os erros de ortografia para defender a Língua Portuguesa. Um jogo superdivertido, em que você aprende brincando. Continue colecionando.

CARILLO PASTORE EURO PSCG

AVENTURA DE

Este jogo tem cavaleiros, magos, princesas e muitos outros personagens. Escolha qual é a sua cara e divirta-se!

Todo mundo gosta de ouvir histórias cheias de aventura e perigos. Melhor ainda se a gente puder participar delas. Isso é o que acontece nos jogos de RPG, ou Role Playing Games, um nome em inglês que significa jogos de representação.

É uma brincadeira de faz-de-conta, na qual os jogadores participam da história como personagens e tomam decisões que mudam os caminhos da aventura. Eles podem se imaginar explorando um planeta desconhecido, visitando um castelo assombrado ou uma fazenda cheia de bichos.

Alguns jogos de videogame têm um pouco de RPG. É o caso de *Zelda*, *Pokémon* e *Final Fantasy*. Neles, o jogador comanda um personagem, enfrenta desafios e pode escolher vários caminhos para continuar a brincadeira.

Já existem jogos de RPG com temas futuristas, de mistério e de detetive. Uma das histórias mais procurados é o de fantasia medieval, que pode ter dragões, magos, princesas e tudo mais o que a imaginação mandar. Geralmente, o jogo traz livros, cartas e dados especiais para brincar.

BRINCADEIRA

Você sua turma podem criar seu próprio jogo de RPG. Para começar, vocês vão precisar de um dado, papéis e lápis para todos. Depois, um dos participantes deve ser escolhido como Mestre. Ele tem de bolar uma

FADAS E DRAGÕES

O RPG foi inventado em 1974, por Dave Arneson e Gary Gygax, dois americanos loucos por jogos de tabuleiro. Eles criaram *Dungeon & Dragon*, que inspirou o desenho *Caverna do Dragão*. Antes deles, o inglês John R. R. Tolkien já tinha pensado nesse tipo de jogo. Ele adorava contar histórias para seu filho e escreveu lendas de fadas e dragões. A sua série de livros chamada O Senhor do Anéis originou vários jogos e histórias de RPG.

TEXTO: ALEXANDER
ILUSTRAÇÃO: CARLO GIOVANI / FOTO: LEO FELTRAN

FAZ-DE-CONTA

história divertida, cheia de encrencas e enigmas. O Mestre deve também fazer a turma seguir regras e tirar as dúvidas de todos.

Em seguida, cada um escolhe um personagem e escreve uma ficha explicando como ele é. O Mestre olha as fichas para conhecer todos os personagens. Daí, cada jogador lança o dado uma vez. Seguindo a numeração do dado, todos têm a sua vez . Os personagens só podem ter uma ação por jogada.

DICA PARA COMEÇAR

Veja um exemplo de história para brincar:

"Um novo dia começa em nosso pequeno vilarejo. De repente, alguém grita:

- A colheita sumiu!

O marceneiro, o guarda, o ferreiro, o agricultor e a lavadeira saem de suas casas, assustados com a barulheira.

Todo o alimento da vila desapareceu, inclusive o que seria vendido no mercado. Como vocês vão resolver essa situação?"

Cada um escolhe um dos personagens citados e, seguindo a ordem do sorteio, entra na história. O guarda, por exemplo, pode dizer:

- Vamos descobrir quem sumiu com a comida!

Depois, a lavadeira pode comentar:

- Temos de achar os alimentos!

Vocês decidem como a história termina. O mestre tem de avisar se alguém disser algo que não combina com a história ou com o personagem.

PASSATEMPO

Desafio no Castelo

CARLO GIOVANNI

Se você gosta de aventuras e desafios, entre nesta história e tente libertar a princesa.

Para resgatá-la você precisa chegar até a torre e realizar várias tarefas no caminho.

Seus amigos, que já estão no castelo, podem ajudá-lo. Veja ao lado o que deve fazer.

1 Vá até o lenhador e pegue uma tábua para consertar a ponte do poço.

2 Depois, siga até o mago para pegar a poção mágica que faz o dragão adormecer.

3 Em seguida, encontre o duende e pegue a chave que abre a porta da torre.

4 Agora que você tem a poção para ajudá-lo a passar pelo dragão e a chave da torre, já pode enfrentar a fera e libertar a princesa.

Resposta na página 42.

Toc, toc,

Saiba mais sobre os barulhentos pica-paus.

THE STOCK MARKET

Eles não comem madeira, mas passam o dia todo bicando o tronco das árvores. Os pica-paus estão em busca dos insetos que ficam embaixo da casca das árvores e são seu prato predileto. Eles também podem comer frutas, sementes e seiva de plantas.

Existem cerca de 200 espécies dessa ave espalhadas por quase todo o mundo. Elas são mais comuns na América do Sul e no sudeste da Ásia e só não aparecem perto dos pólos, na Austrália e na maior parte das ilhas oceânicas.

Além do toc toc para encontrar comida, os machos podem cantar e batucar na madeira quando querem marcar seu território, avisando a outros machos para manterem distância.

ALPINISTAS

A maioria das espécies de pica-pau fica o tempo todo no alto das árvores. Para subir e se manter lá em cima, eles se prendem ao tronco com suas garras e se apóiam em sua cauda.

Com seu bico duro e músculos fortes no pescoço, eles martelam a madeira rapidamente para abrir buracos. Depois, usam a língua bem comprida, que pode ser cinco vezes maior que o bico, para capturar sua refeição. Dependendo da espécie, a língua pode ser macia, pegajosa e até cheia de farpas.

Os ninhos de pica-pau geralmente são escavados em troncos de árvores mortas. A entrada é do tamanho dos pais, evitando que animais maiores entrem.

Os ovos são chocados pelo pai e pela mãe, que também trazem insetos para os filhotes. Logo que crescem um pouco, eles conseguem se agarrar às paredes em volta do ninho e já começam a bicar: toc, toc, toc.

toc!!!

Ele é muito famoso!

Com seu imenso topete vermelho, o personagem Pica-Pau apareceu pela primeira vez nos desenhos animados em 1940 e logo se tornou um astro do cinema e da TV. Com seu jeito espertalhão e sua risada engraçada, ele conquistou fãs em diferentes épocas. Dizem que o criador do personagem, o americano Walter Lantz, teve a idéia de desenhá-lo depois de ficar muito irritado com um pica-pau de verdade, que insistia em bater sem parar no teto de sua casa.

TONY STONE

A FICHA DO BICHO

Comprimento	de 9 a 60 centímetros.
Ovos	de 2 a 12.
Alimentação	insetos, frutas, sementes e seiva.

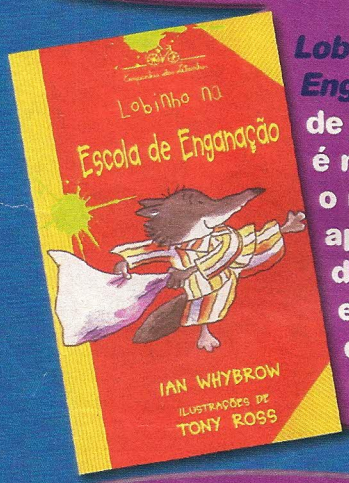
Mais pica-paus...

www.recreionline.com.br

DICAS PARA LER E ASSISTIR

Livros

O diário do lobinho



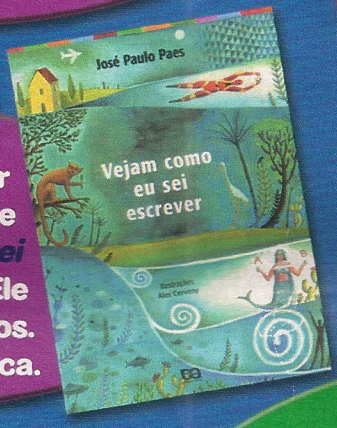
Lobinho na Escola de Enganação traz a história de um filhote de lobo que é muito bonzinho, mas seus pais o mandam a uma escola para aprender maldades. A gente descobre o que acontece nessa escola pelas cartas que o lobinho escreve. Cia das Letrinhas.

Um peru inteligente

O livro *O Presente* conta a divertida história do peru Alencar. Ao descobrir que pode ser o prato principal de um jantar, ele faz regime e apronta uma série de travessuras para mudar seu destino. Global Editora.

Poemas para todos

Quem gosta ou quer aprender a gostar de poemas não pode perder o livro *Vejam Como Eu Sei Escrever*, de José Paulo Paes. Ele traz versos muito divertidos. Editora Ática.



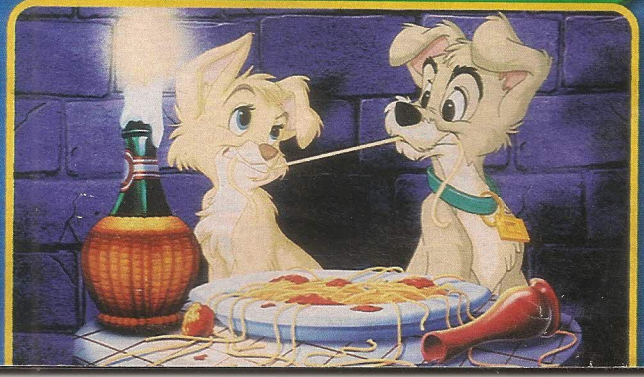
Vídeo e DVD

Ação e aventura

Rusty - O Grande Resgate conta a história de um cãozinho que está sempre protegendo seus amigos humanos. Para isso, ele acaba precisando da ajuda de bichos como elefantes e cobras. Fox Filmes.

Um cãozinho atrapalhado

Prepare-se para curtir as aventuras de um cãozinho rebelde em *A Dama e o Vagabundo 2 - As Aventuras de Banzé*. A Dama e o Vagabundo, astros do primeiro filme, tiveram muitos filhotes e um deles é o travesso Banzé, que sonha viver muitas aventuras com os cães de um ferro-velho. O desenho vai ser lançado em vídeo e DVD junto com outros títulos da Disney, como *Aladdin e os 40 Ladrões*, *Aristogatas* e *Mulan*.



DIVULGAÇÃO

PASSATEMPO

OLHE DE NOVO

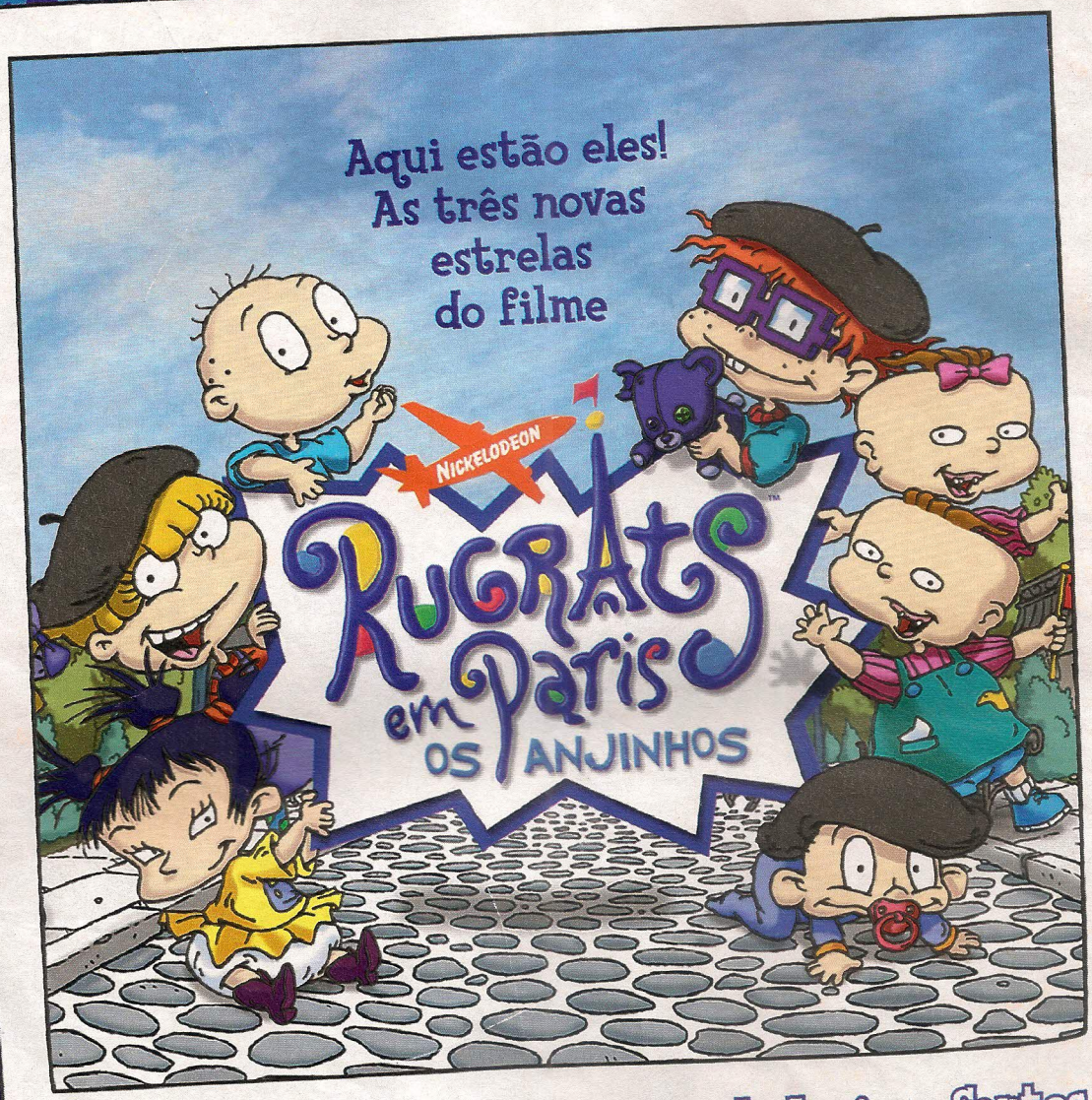
Você consegue encontrar dois sacis iguais no meio desta turma?

Resposta na página 42.

BIRY

Promoção

RECREIO e NICKELODEON

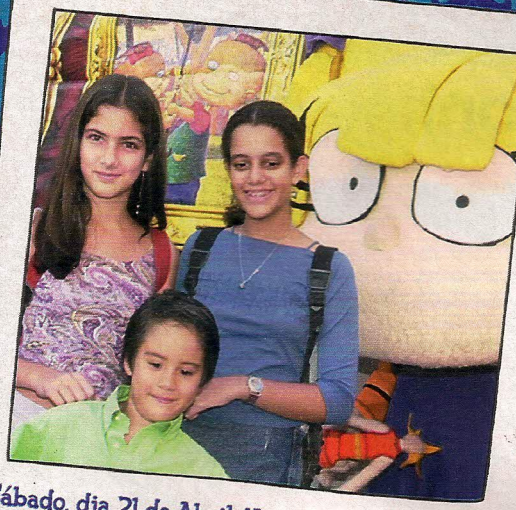


Victor Kenji Ortenblad
6 anos - São Paulo

Micaela Ipojuca Santos
12 anos - Rio de Janeiro

Isabela Soriano Sancho
11 anos - Campinas

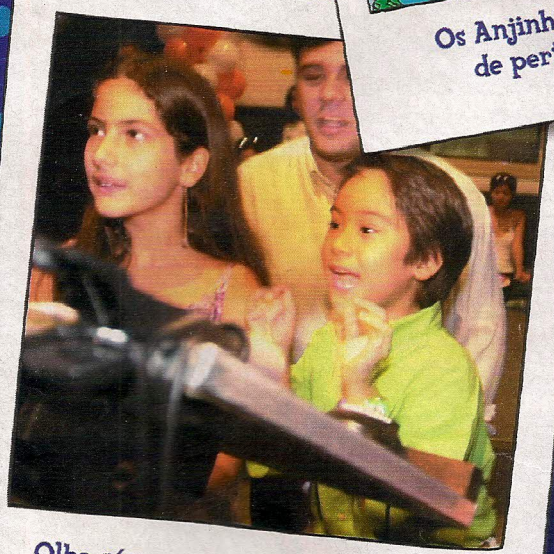
Rugrats em Paris, Os Anjinhos em julho nos cinemas. Não Percam!



Sábado, dia 21 de Abril, Victor, Isabela e Micaela estiveram em São Paulo, nos Estudios da Alamo, para gravar suas participações na dublagem do filme "Rugrats em Paris, os Anjinhos".

Foi um dia de estrela, com chegada de limusine, tapete vermelho, fotográfos, apoio dos diretores de dublagem para gravar suas vozes.

Os Anjinhos conferiram de perto o evento!



Olha só nossos amigos trabalhando!

Quem realmente ganha na Nickelodeon são as crianças!!!

Mais detalhes e fotos do eventos você encontra no mundoNICK.com

©2001 Viacom International Inc. Todos os direitos reservados

united international pictures

NO SITE RECREIO ONLINE

www.recreionline.com.br

PAPO CABEÇA!
No site da **RECREIO** você vai ver quanta coisa passa pela nossa cabeça! É que vamos contar como funciona o **cérebro.**

Responda à enquete:
VOCÊ TEM BOA MEMÓRIA?

- ❑ Sim, mas às vezes dá um branco.
- ❑ Mais ou menos, depende do assunto.
- ❑ Tenho ótima memória!

QUER BRINCAR?
É só ligar o computador e escolher: tem a **Hora do Recreio** no site dos Letronix e a seção **Jogos** no site da RECREIO.

– Toc! Toc!
– Quem bate?
– É o **PICA-PAU!**
– Pode entrar... no site **RECREIONLINE!**

PESQUISA ESCOLAR
Se você precisa fazer um trabalho sobre ecologia, aproveite as dicas que estão no site da RECREIO. São 30 dicas de como proteger a natureza, economizando água e energia, e muito mais!

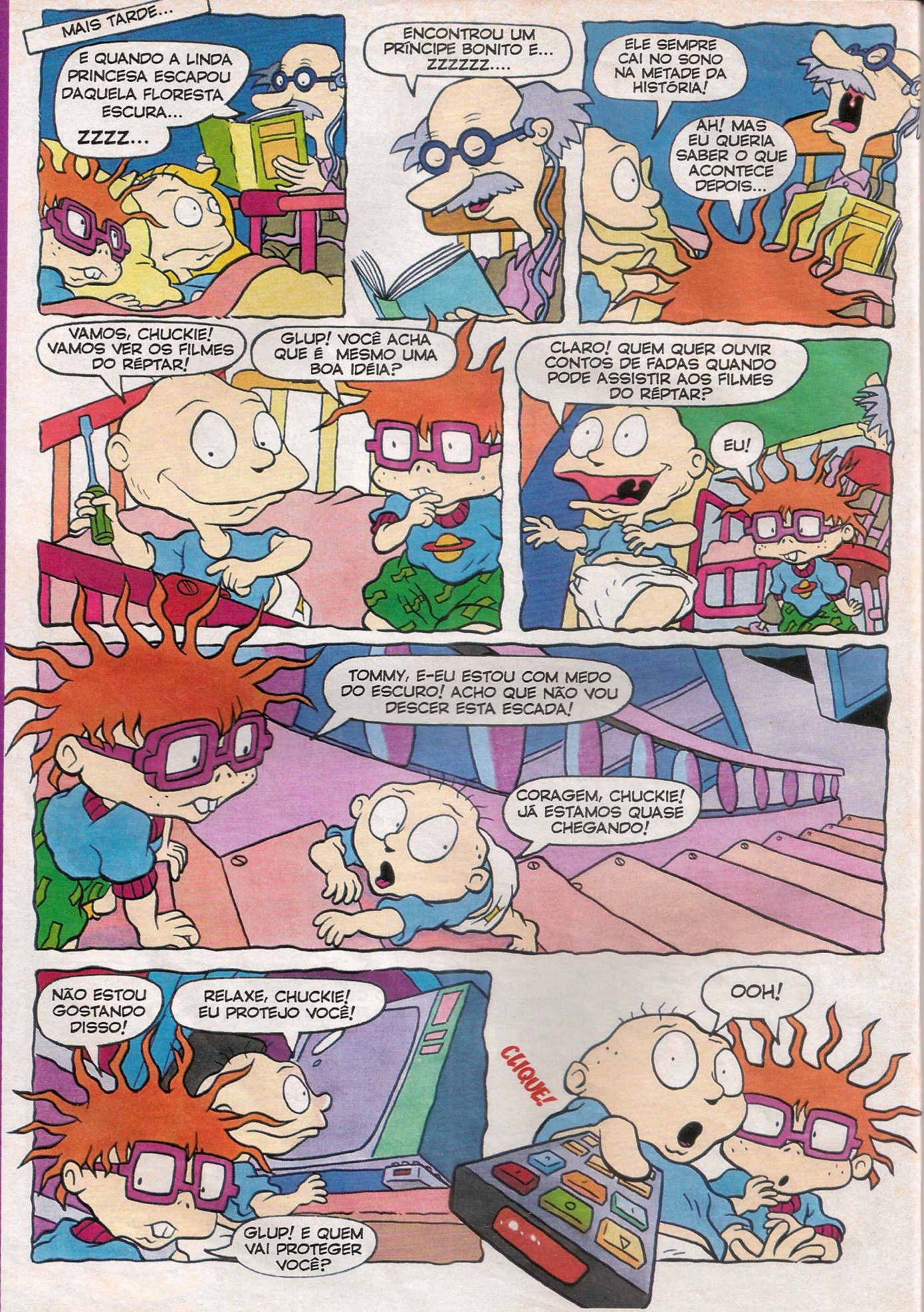
Hein? Qual era mesmo a pergunta?

ILUSTRAÇÕES: NORIATSU YOSHIKAWA

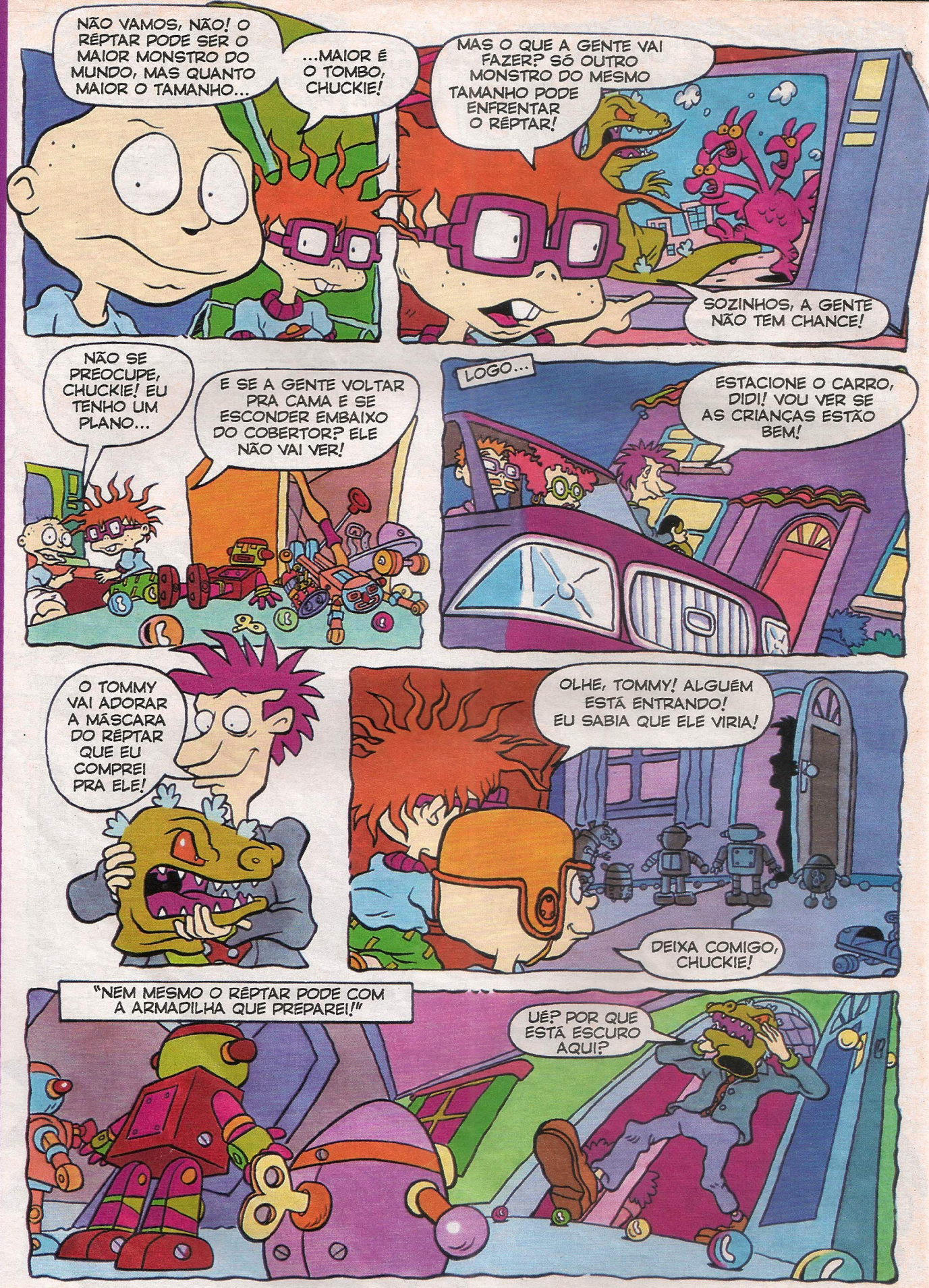
A VOLTA DO RÉPTAR!

Rugrats Os Anjinhos

O ENDEREÇO DA DIVERSÃO E DA BRINCADEIRA NA INTERNET: WWW.RECREIONLINE.COM.BR


MAIS TARDE...
E QUANDO A LINDA PRINCESA ESCAPOU DAQUELA FLORESTA ESCURA...
ZZZZ...
ENCONTROU UM PRÍNCIPE BONITO E... ZZZZZZ....
ELE SEMPRE CAI NO SONO NA METADE DA HISTÓRIA!
AH! MAS EU QUERIA SABER O QUE ACONTECE DEPOIS...
VAMOS, CHUCKIE! VAMOS VER OS FILMES DO RÉPTAR!
GLUP! VOCÊ ACHA QUE É MESMO UMA BOA IDÉIA?
CLARO! QUEM QUER OUVIR CONTOS DE FADAS QUANDO PODE ASSISTIR AOS FILMES DO RÉPTAR?
EU!
TOMMY, E-EU ESTOU COM MEDO DO ESCURO! ACHO QUE NÃO VOU DESCER ESTA ESCADA!
CORAGEM, CHUCKIE! JÁ ESTAMOS QUASE CHEGANDO!
NÃO ESTOU GOSTANDO DISSO!
RELAXE, CHUCKIE! EU PROTEJO VOCÊ!
GLUP! E QUEM VAI PROTEGER VOCÊ?
CLIQUE!
OOH!

O RÉPTAR ESTÁ SE APROXIMANDO! AS NOSSAS DEFESAS FALHARAM!
GRAAAUUURRR!
PUXA! É INCRÍVEL! ELE ESTÁ DEVORANDO AQUELE PRÉDIO!
E PARECE QUE AINDA CONTINUA COM FOME!
ESPERE SÓ PRA VER ELE COMEÇAR A COMER A CIDADE!
EU ESTOU FICANDO PREOCUPADO, TOMMY! E SE ELE COMER ESSA CASA? VAI DEVORAR A GENTE TAMBÉM?
NÃO SE PREOCUPE! TODO MUNDO SABE QUE O RÉPTAR NÃO COME CRIANÇAS!
MAS E SE ELE TIVER MUITA FOME?
O-O QUE FOI ISSO?
NÃO SEI!
ROOOONC!
T-TALVEZ SEJA O RÉPTAR VINDO NOS PEGAR!
ROOOONC!
AAAA!!!! NÓS VAMOS SER DEVORADOS PELO RÉPTAR!


NÃO VAMOS, NÃO! O RÉPTAR PODE SER O MAIOR MONSTRO DO MUNDO, MAS QUANTO MAIOR O TAMANHO...
...MAIOR É O TOMBO, CHUCKIE!
MAS O QUE A GENTE VAI FAZER? SÓ OUTRO MONSTRO DO MESMO TAMANHO PODE ENFRENTAR O RÉPTAR!
SOZINHOS, A GENTE NÃO TEM CHANCE!
NÃO SE PREOCUPE, CHUCKIE! EU TENHO UM PLANO...
E SE A GENTE VOLTAR PRA CAMA E SE ESCONDER EMBAIXO DO COBERTOR? ELE NÃO VAI VER!
LOGO...
ESTACIONE O CARRO, DIDI! VOU VER SE AS CRIANÇAS ESTÃO BEM!
O TOMMY VAI ADORAR A MÁSCARA DO RÉPTAR QUE EU COMPREI PRA ELE!
OLHE, TOMMY! ALGUÉM ESTÁ ENTRANDO! EU SABIA QUE ELE VIRIA!
DEIXA COMIGO, CHUCKIE!
"NEM MESMO O RÉPTAR PODE COM A ARMADILHA QUE PREPAREI!"
UÉ? POR QUE ESTÁ ESCURO AQUI?

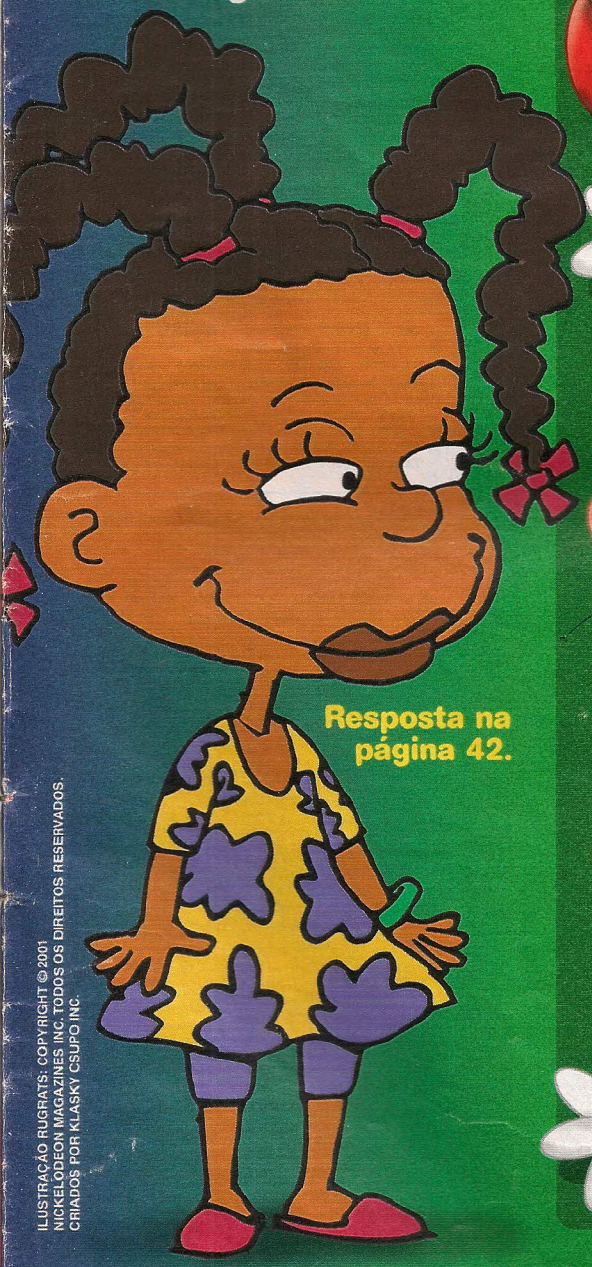
FUNDOS DE TELA, CARTÕES E MIL COISAS PARA FAZER: WWW.RECREIONLINE.COM.BR

ZUM!
SE ELE PASSAR POR TODAS AS ARMADILHAS, AINDA TEM ESTA AQUI!
AAAIII!
VIU, CHUCKIE? FOI COMO EU DISSE...
QUANTO MAIOR O TAMANHO, MAIOR O TOMBO!
PLAFT!
NÓS VENCEMOS! DERROTAMOS O RÉPTAR!
ACHO QUE NÃO É O RÉPTAR, TOMMY! ACHO QUE É...
...O SEU PAI!
STU! QUE PÉSSIMA IDÉIA PÔR ESSA MÁSCARA PRA ASSUSTAR AS CRIANÇAS! E QUE BAGUNÇA É ESSA?
MAS, DIDI... FORAM AS CRIANÇAS...
ORA, STU! ÀS VEZES, ACHO QUE VOCÊ É QUE PRECISA DE BABÁ!
EI! DÁ PARA FAZER SILÊNCIO? TEM GENTE QUERENDO DORMIR!
DEPOIS...
AINDA BEM QUE ERA SEU PAI E NÃO O RÉPTAR, TOMMY!
É MESMO, CHUCKIE!
MAS, DA PRÓXIMA VEZ, VOU SABER COMO ENFRENTAR MONSTROS DE VERDADE!
É... VAMOS NOS ESCONDER EMBAIXO DO COBERTOR ATÉ ELES IREM EMBORA!
FIM

PASSATEMPO

QUEBRA-CABEÇA

Usando apenas dois traços, ajude a Susie a dividir as flores. Os buquês devem ser iguais, com a mesma quantidade de tulipas, rosas e margaridas.



Resposta na página 42.

ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2001
NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.
CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidente Comercial: Carlos R. Berlink
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Publicidade: Paulo César Araújo
Diretor Operações: Antonio Godoy da Silva

RECREIO

Diretor-Superintendente: Andrés Bruzzone

Diretora de Redação:: Gisleine Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editora Especial: Mônica Pina

Editora: Daniela Almeida

Subeditora: Cristiane Yamazato

Repórter: Mariana Weber

Diagramadores: Priscila Afonso, Renato L. Silva, Eduardo F. de Oliveira e Carlo Giovani

Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira, Karin Bernardo

Colaboraram Nesta Edição: Moacyr Vasques (diagramação), Paulo Roberto Pompêo (revisão)

Consultoras Pedagógicas: Marta Wolak Grosbaun e Lídia Izecson de Carvalho

---

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Susana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

---

Comercial
Gerente de Produto: Priscila Pezato
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Marcelo Sequeira
Assistente de Produção: Roberto Faccio

Diretor de Circulação: Eliseu Urban

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Marketing Publicitário: Fabiani Garbatti Ratto
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich
Executivos de Contas: Claudia Gussoni e Jorge Elias
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos
Diretor de Vendas: William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidentes: Carlos R. Berlinck, Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal

www.abril.com.br

Piadinhas

O que é uma casinha rosada com 32 moradores?
A boca.

José Henrique, 9 anos
Montenegro – RS

O que um prédio disse para o outro?
Você tem um andar lindo.

Bianca Bastos, 11 anos
Joinville – SC

Por que os elefantes não foram nadar?
Porque esqueceram o maiô.

Douglas Dias, 9 anos
Patos de Minas – MG

Quem é capaz de parar um trem usando apenas uma mão?
O maquinista.

O que a garrafa disse para a água?
Estou cheia de você.

Fernanda Cavalcanti Simões, 7 anos
Curitiba – PR

O que é pior do que uma girafa com dor de garganta?
Uma centopéia com dor nos pés.

Joana Hardman, 10 anos
Brasília – DF

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO • Seção Piadas
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo - SP - CEP: 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente

Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br
Na Internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

EDITORA Abril

RECREIO

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

Escritórios e representantes de publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and. sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 232-7975
Curitiba: r. Av Cândido de Abreu, 651, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110
Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda, telefax: (85) 264-3939
Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml, telefax: (43) 325-9649
Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 211-6744, fax: (51) 211-6908
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel./fax: (21) 513-2348
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4º and., sl. 408/409, Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, DU'Arte Propag. e Marketing Ltda, tel.: (27) 325-3329, fax: (27) 325-9487

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE

Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.

Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA

Esportes
PLACAR

Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

Entretenimento
CONTIGO • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

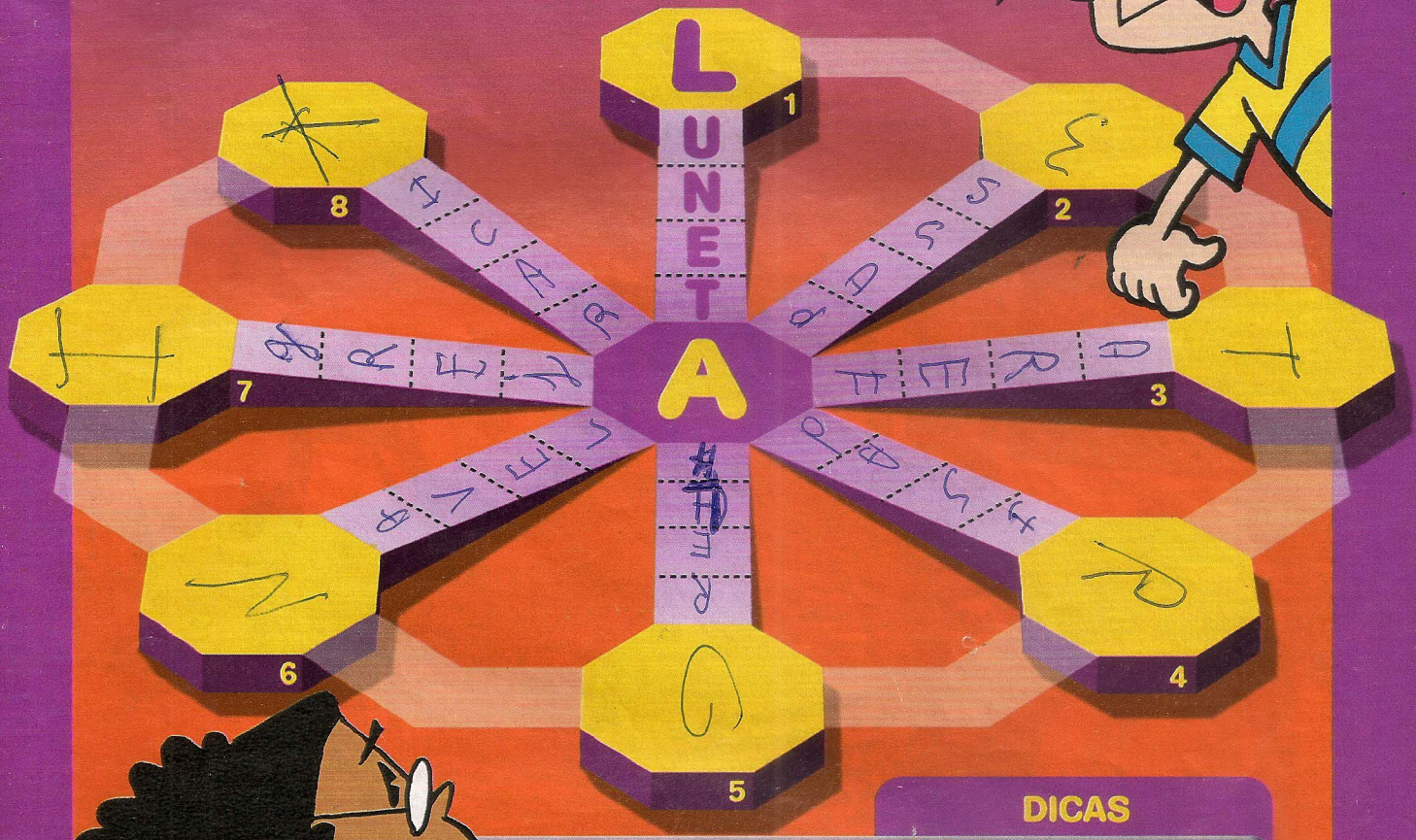
RECREIO (ISSN 15177467) ano 2 / nº 63 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av.Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP. tel.: (011) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. **Edições anteriores:** solicite ao seu jornaleiro ou pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br. O preço será o da última edição em banca, acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio (sempre que houver disponibilidade de estoque). Distribuída em todo país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. RECREIO não admite publicidade redacional.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A. IVC

PASSATEMPO

DESAFIO

Preencha o diagrama com palavras terminadas em A seguindo as dicas do quadro abaixo. Depois, veja o nome que as letras das caixas amarelas formam.



DICAS

1. Objeto usado para observar as estrelas.
2. O que sobe e desce, mas nunca sai do lugar.
3. Trabalho que você geralmente faz depois das aulas.
4. O que a gente dá depois de ouvir uma piada.
5. A parte do corpo que escuta tudo.
6. Programa de TV que é exibido em capítulos.
7. Lugar onde as pessoas vão rezar.
8. Serve para tomar café.

Resposta na página 42.

CORREIO

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail: recreio.abril@atleitor.com.br

Seus desenhos e fotos também poderão ser publicados no site da RECREIO: www.recreionline.com.br

Estes são os irmãos Nathália e Carlos César Mattos. Eles tiraram esta foto em Araraquara, cidade onde moram seus avós.
Bebedouro – SP

Olá, turma da RECREIO!
Eu adoro a revista e queria que vocês fizessem uma reportagem sobre a Floresta Amazônica.

Diego Corrêa, 12 anos
Suzano – SP

O Rodrigo de Matos, de 9 anos, coleciona *Letronix* e queria que a revista falasse mais sobre patins.
Rio de Janeiro – RJ

Este é o desenho da banda musical da Érica Firmo, de 12 anos, e de suas primas. Elas montaram um grupo chamado As Nildas.
São Paulo – SP

Oi, RECREIO!
Adorei os *Letronix* e queria pedir para vocês falarem sobre o desenho *Sakura Card Captors*.

Patrícia Barcelos
Rio de Janeiro – RJ

As amigas Franciele de Oliveira *(à esquerda)* e Marina Rizzardo *(à direita)* adoram as piadinhas da RECREIO.
Bento Gonçalves – RS

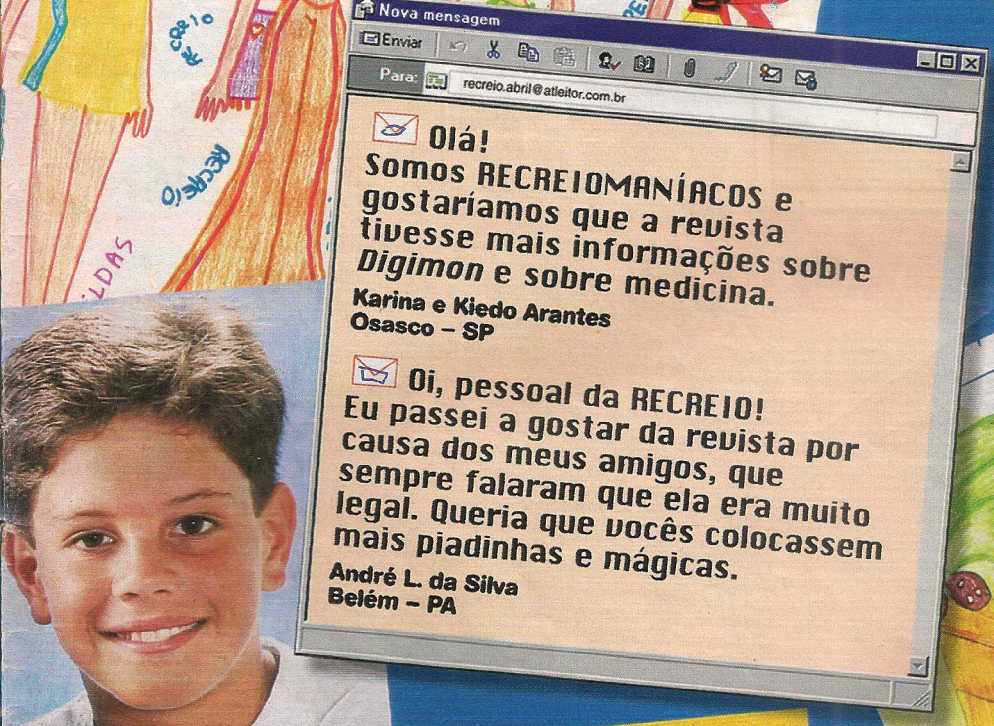
O Jonas, de 8 anos, e seu irmão Walter Cardoso, de 12 anos, colecionam a revista RECREIO.
Joanópolis – SP

Olá, revista RECREIO! Queria apenas dizer que adorei os *Letronix*. Vou guardar todos os meus robôs com muito carinho.

Larissa Peixoto Araújo, 11 anos
Brasília – DF

O Leonardo Marim, de 11 anos, queria que a revista falasse mais sobre animais domésticos.
Belo Horizonte – MG

O Victor Franco Brosco foi quem desenhou este colorido Tarzan.
Sorocaba – SP



Oi, pessoal!
Queria que vocês fizessem uma matéria sobre a *Turma da Sala 402* e falassem também sobre natação.

Rodrigo Fonseca, 10 anos
Juiz de Fora – MG

Oi!
RECREIO é fantástica,
RECREIO é demais,
Lendo RECREIO,
Serei mais capaz.

Maria Thereza Silva, 10 anos
Cruzeta – RN

Este desenho foi feito pela Anelise Werner Schmidt, de 11 anos. Ela gosta muito dos *Letronix*.
Joinville – SC

tirinhas!

Sherman

© 2001 Tribune Media Services/Interc. Press

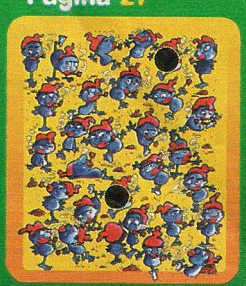
por **Roger Bollen**

Peanuts

© 2001 United Features Synd./Interc. Press

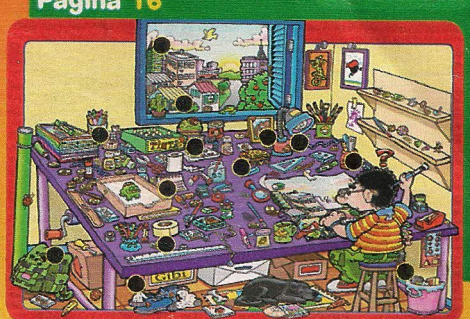
por **Charles Schulz**

Página 27



Página 37

Página 16



Solução dos passatempos

Página 39

Páginas 22 e 23

CURIOSIDADES

Na edição número 62, página 5, a tinta especial de brilha no escuro é **FOSFORESCENTE** e não **FLUORESCENTE** como foi publicado.

EDITORA Abril

Você não vai resistir a essa carinha de anjo.

WG PROPAGANDA

Chegou a revista **Serafim!**
O anjinho mais famoso da TV e seus amigos agora vão estar com você o tempo todo, revelando os mistérios do bem e do mal.

Guia de capítulos – Entrevistas com os atores
Novidades – Horóscopo - Passatempos
E muito mais!

Concorra a 10 bikes*!

*veja o regulamento completo da promoção na revista

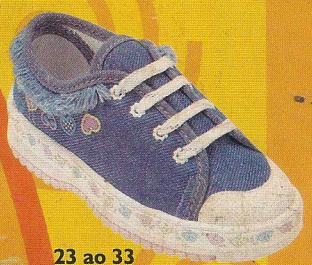
© DERECHOS RESERVADOS TELEVISA S.A. DE C.V. MCMXCIX

A cada 15 dias nas bancas!

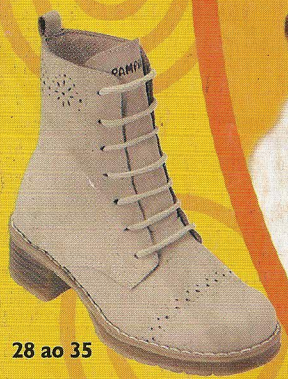
Essa revista é do bem.

ESCOLHAM SEUS PARES. A FESTANÇA VAI COMEÇAR.

23 ao 35



23 ao 33



28 ao 35

25 ao 35

PAMPILI

O PASSINHO DA MODA

www.pampili.com.br

Tel.: 18 643-2300

INSTITUTO Pró-Criança

Este Produto Não Contém Trabalho Infantil Na Sua Manufatura

UMA INICIATIVA DA FUNDAÇÃO ABRINQ PELOS DIREITOS DA CRIANÇA

EMPRESA AMIGA DA CRIANÇA

Renata Souza, filha de Maria de Castro Souza Mazzucatto - pesponto/produção.

DMY Comunicações